

頑張った点・工夫した点

- ・ 非常にテーマに沿ったゲーム設計になっている

「四季」→季語を使ったクイズゲーム

- ・ イラストやアニメーションを手描きで用意している



- ・ 季語の選別などはあらゆる媒体から手作業で行っている

使用媒体→AI(ChatGPT、Gemini)や Web ページなど

- ・ 表現が退屈にならないようにアイデアを出している

ダメージ表現のししおどしによる殴打、ゲームオーバー時の爆発などは落ち着いた雰囲気とのギャップによる面白さが狙い。また、プレイヤーへの報酬として複数の正解エフェクト、クリア時の評価システムなどを用意している。

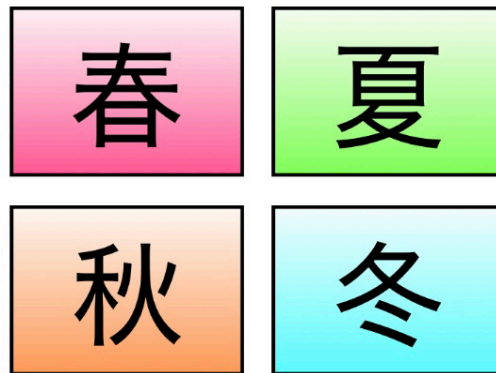
- ・ 季語ゲームの趣旨に合った独自の世界観を作り出している

ライフをライフゲージといったゲーム的なものではなくタンコブで表現することで世界観を守りつつ、直感的にルールを理解できるようになっている。また、登場する人やもの、SEなどを日本風にすることで統一感が生まれている。

- ・ タイトルロゴや UI に力を入れている

四季折々!?
季語の細道

これは何の季語？



特に UI はスマホでも遊びやすいよう大きくした

- ・ アニメーションへの細かいこだわり

画面遷移では滑らかなアニメーションを使用することで、クオリティを高めた。また、不正解時にししおどしが当たった瞬間では小さい爆発イラストや上下の動きで衝撃を面白く表現した。

俳人とたんこぶは別パーツだが、ししおどしが当たったときに同じタイミングで同じ動きをするようプログラムしている。

・徹底したバグ修正

プレイヤーがいついかなる時にどのような操作をしたとしても意図した通りに動くように時間をかけバグ修正をした。

画面全体どこでもクリックすると次に進む場面では、文字や俳人、たんこぶなどをクリックされても進むようにプログラムした。

・バグ修正を効率よく出来るようにするプログラム設計

バグや意図していない演出・挙動があった場合、すぐに変数とリストの状況を表示出来るよう、隠しコマンドのプログラムを組んだ。
修正箇所を発見しやすくするため、スクリプトは場面ごとに細かく分け、始まりは分かりやすい言葉で始めている。

・自分の強みをよく理解して計画を立てていた

最初から情報収集・アイデア・デザイン担当とプログラム全般担当に役割分担していたおかげで、お互いのタスクに集中しやすかった。

また、背伸びして難しいことに手を出すのではなく、自分ができることを応用して制作したおかげでやりたいことを実現しやすかった。